

Cómo jugar Reino de papel

Índice:

[Sinopsis](#)

[Introducción](#)

[Cómo escoger un personaje](#)

[Cómo desplazarse y utilizar los controles](#)

[Conoce a la Dra. Colorina](#)

[Rescata a Tinte](#)

[Tenderos](#)

[Cómo comprar artículos](#)

[Cómo ayudar a personas y mapas de aventura](#)

[Cómo explorar un mapa de Aventura](#)



Sinopsis

Cuando tu hermano desaparece dentro de su propia habitación, tú lo sigues hacia un mundo mágico dentro de un libro de cuentos llamado *El Reino de papel*. Los temores de tu hermano de encontrarse en un estudio clínico se han convertido en «realidad» dentro de este libro y tu cometido es rescatarlo de los mitos que él ha evocado sobre Estudios Clínicos.

Cuando tu aventura comienza, te encuentras en un mundo extraño donde las cosas están hechas de papel. Los objetos y cosas de los cuentos en el libro descansan en hojas de papel que flotan en el cielo. Una servicial ave te ayuda a aprender cómo caminar por los alrededores, pero la aldea parece vacía y desierta. La única persona que encuentras es la Dra. Colorina. La Dra. Colorina ha visto a tu hermano, pero él y la población de Lemuria han desaparecido. Ellos están demasiado asustados como para regresar porque un nefasto dragón conocido como «Sombra» los ha convencido de que participar en un estudio clínico les hará daño.

Parte 1: Introducción

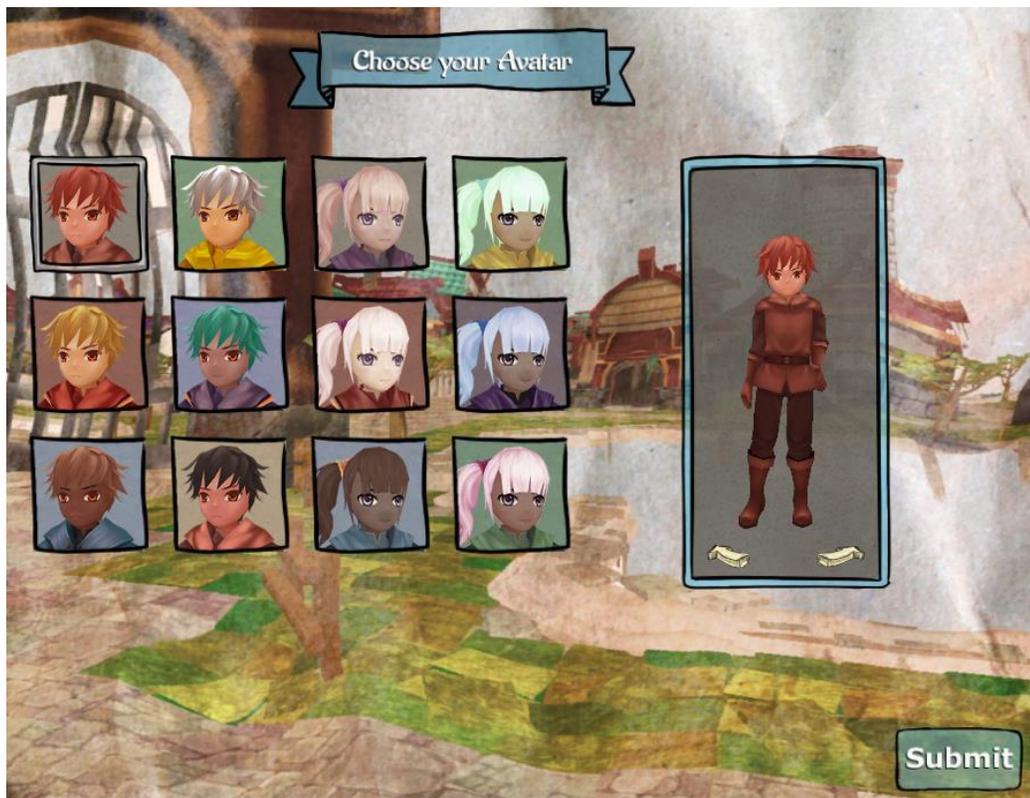
Cuando el juego comienza, una introducción en formato de historieta ayuda a disponer el escenario sobre quién eres, dónde acontece el juego y cómo llegaste ahí. Lee junto al narrador y presiona las teclas de dirección para avanzar en el cuento.



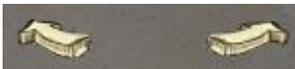
Estas flechas hacen avanzar y retroceder el cuento. Haz clic en ellas con el ratón de tu computadora.

El juego comenzará cuando llegues al último cuadro.

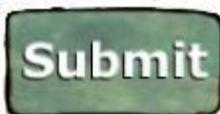
Parte 2: Escoge un personaje



¿Cómo quisieras que luzca tu personaje? La opción es tuya. Haz clic en uno de los cuadros hasta que encuentres uno que vaya contigo. No dudes en girar el personaje tan solo para asegurarte; para ello, haz clic en las flechas curvas:



Cuando estés satisfecho con tu selección, presiona el botón Enviar.



Parte 3: Cómo movilizarse por los alrededores



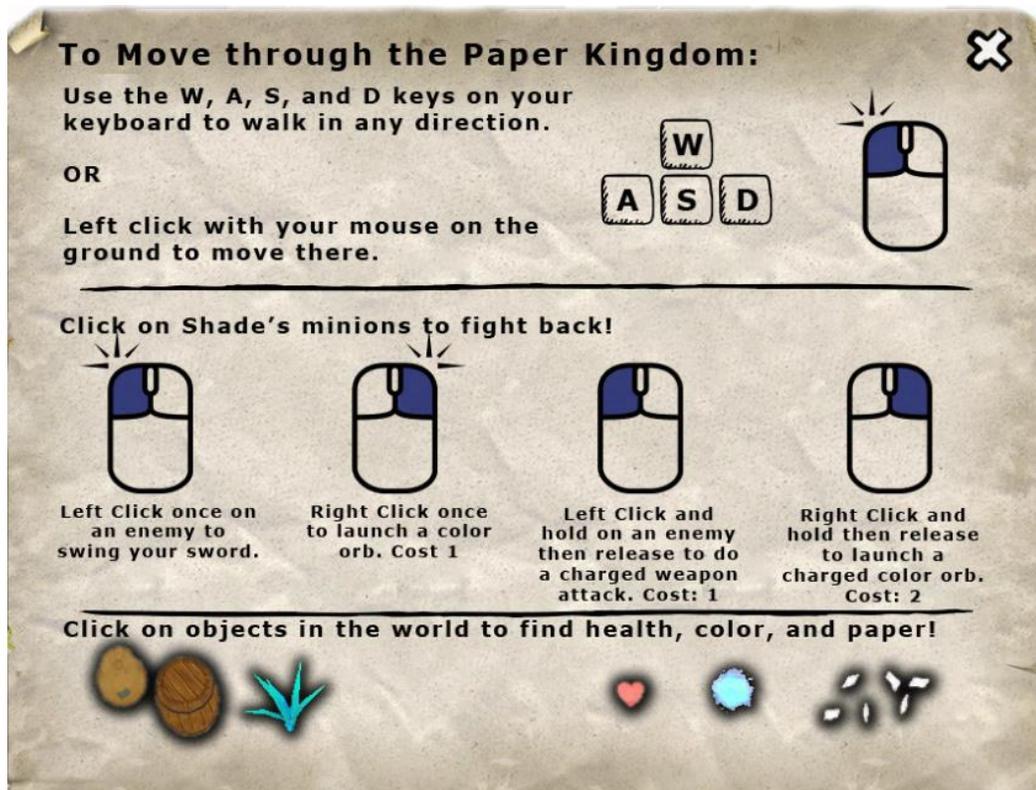
La siguiente lista describe el significado de los botones y las barras.

¡Bienvenido al Reino de papel! Tu pantalla debería lucir como esta. Este es un juego en 3D operado desde una vista superior de modo que siempre puedas ver qué hay a tu alrededor y hacer clic o presionar donde desees ir. He aquí una rápida vista panorámica de lo que los botones significan:

-  Barra de salud: qué tan fuerte eres. A la larga, los adefesios de Sombra te atacarán para despojarte de tu color. Si te quedas sin color, regresarás ileso a la aldea para intentarlo nuevamente.
-  Barra de color mágico: Relativamente pronto (imás adelante en el juego!) serás capaz de lanzar hechizos mágicos de color e invocar poderosas mascotas para que te sigan por doquier y te ayuden. Hacer esto «cuesta» color, del cual puedes reabastecerte al encontrar esferas de color en el mundo. Vencer los mitos (monstruos), encontrar cofres de tesoros y abrir a la fuerza cosas como barriles, cajones, plantas y más, llenará nuevamente esta barra especial.



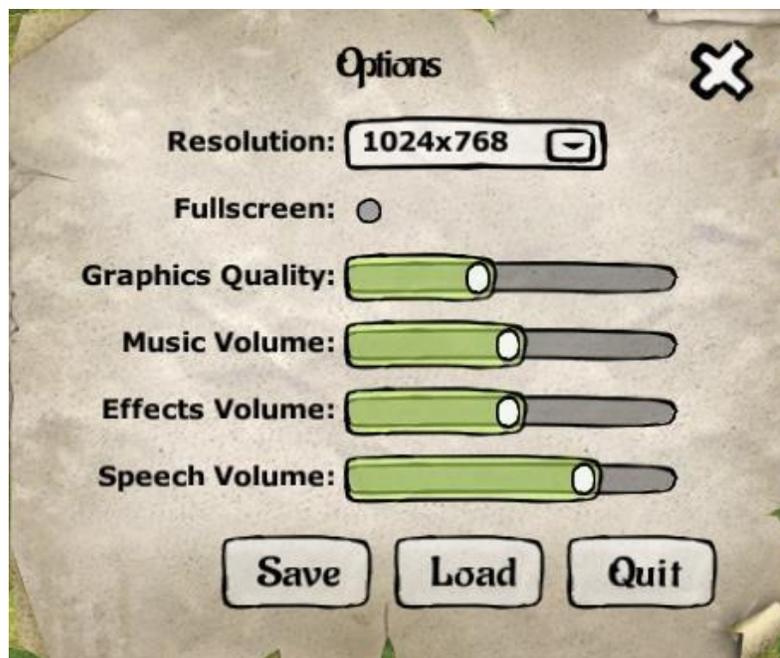
- Este es el botón del Menú Ayuda. Si olvidas la función de los controles, presiona el botón Ayuda; aparecerá una guía útil:



Presiona el botón X en la esquina superior derecha para cerrar este menú.



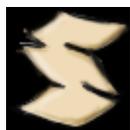
- Este es el botón Pausar. Presiona este botón en cualquier momento para parar el juego. Hay varias opciones disponibles para cambiar la resolución de la pantalla (reduce este valor si la velocidad del juego es muy lenta), aumentar la calidad de los gráficos (para computadoras rápidas) y cambiar el volumen. También puedes guardar el juego y regresar a este posteriormente.



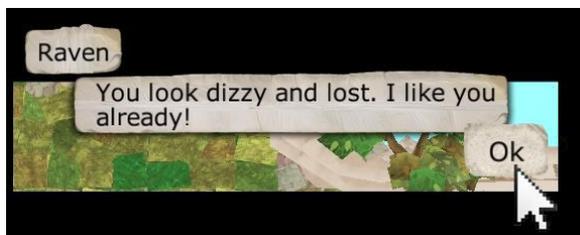
Haz clic en la X de la esquina superior derecha si deseas cerrar este menú.



- Minimapa. Este círculo te ayuda a encontrar el camino hacia el Reino de papel. A medida que te desplazas alrededor del mundo, podrás ver qué te rodea y dónde estás en el mapa.



- Cuánto papel tienes. El número junto al papel indica cuánto papel has recogido. Las personas en el Reino de papel no usan dinero; ellos compran cosas con papel. Vence los mitos (monstruos), abre cofres de tesoros o encuentra más en arbustos, barriles y cajones dispersos en los mapas. ¡A la larga tendrás tenderos amigables en la aldea, de quienes puedes comprar artículos!
- Siempre que te dirijas a alguien, como al Cuervo Real, aparecerá un cuadro de diálogo. Haz clic en el botón Aceptar para continuar el cuento.



Controles:

Como se muestra en el menú de ayuda atrás, hay varias maneras de desplazar tu personaje en los alrededores del juego. Nota: A estas alturas del juego, algunas cosas aún no harán nada sino hasta que hayas desbloqueado tu primera espada de color.

Cómo desplazarse

Clic con el botón primario del ratón: desplaza a tu personaje hacia donde hiciste clic. Si tu trayectoria está bloqueada o fuera de los límites del mapa, tu personaje se acercará lo más posible a ese lugar.

O bien,

Utiliza las teclas de tu teclado para desplazar a tu personaje.

W = Arriba, o Norte, hacia la parte superior de la pantalla.

S = Abajo, o Sur, hacia la parte inferior de la pantalla.

A = Izquierda, u Oeste, hacia el lado izquierdo de la pantalla.

D = Derecha, o Este, hacia el lado derecho de la pantalla.

(También puedes desplazarte diagonalmente al presionar combinaciones de estas 4 teclas; por ejemplo, presiona A y W al mismo tiempo para desplazarte diagonalmente hacia arriba y hacia la izquierda.)

Cómo atacar

Los adefesios que ayudan a Sombra en el Reino de papel aborrecen el color. Ellos desean dárselo todo a Sombra porque Sombra cree que él debería ser el único con color. Para espantar a uno de los secuaces de Sombra, haz clic con el botón principal del ratón para usar tu espada de color o haz clic con el botón secundario para usar el ataque «especial» de tu espada. La primera espada de madera que recibes de la Dra. Colorina no está provista del ataque especial, pero pronto obtendrás una mejor.

Clic con botón primario: Utilizar tu arma. Atacar de esta forma cuesta cero color.

Clic con botón primario y retención: Carga tu ataque cercano. Cuesta algo de color.

Clic con botón secundario: Utiliza tu ataque mágico de color variado. Cuesta algo de color.

Clic con botón secundario y retención: Carga tu ataque mágico variado especial. Cuesta algo de color.

Nota: Los monstruos en el Reino de papel huirán cuando arremetas contra ellos con ataques de color. Ellos huyen hacia su morada y tratan de lavar todo ese repugnante color para quitárselo.

Parte 4: Conocer a la Dra. Colorina

Después de conocer al Cuervo Real en el juego, este te dirá cómo desplazarte por los alrededores. Una vez los grandes portones de Lemuria se abran, entonces puedes caminar por los alrededores de la aldea. Busca el puente de piedra en la parte superior derecha del mapa y ahí encontrarás a la Dra. Colorina. Ella es muy afable y te encaminará hacia el rescate de tu hermano.



La Dra. Colorina te pedirá que rescates a Tinte, el maestro del papel, del sótano cercano (él se encuentra atrapado por algunos bochornosos fantasmas. Liberar a Tinte te permitirá colorear tu casco, capa, espada y coraza. Aún no tienes todas esas cosas, ipero las tendrás pronto!

Parte 5: Rescate de Tinte en el tenebroso sótano

La entrada al sótano en que Tinte está atrapado está justo a la par de la Dra. Colorina. Haz clic en las luces azules junto a ella para bajar las gradas.

Un extraño hombrecillo correrá hacia ti (se trata de Tinte) y te pedirá que le ayudes a limpiar el sótano. Ahí hay unos cuantos fantasmas. Los fantasmas detestan ensuciarse sus blancas sábanas con color, entonces para ahuyentarlos haz clic en ellos con el botón principal. Tu personaje correrá hacia ellos y los atacará. Tan solo un golpe los ahuyentará, por lo tanto, ino te preocupes!



Sigue caminando a través del sótano y descubrirás un furtivo dragón escondido en cielo raso. Este es uno de los ayudantes de Sombra. Será preciso vencerlo de la misma manera que a los fantasmas: mediante un ataque con clic del botón principal!



Una vez hayas vencido al dragón, caerá una esfera de color. ¡Esta esfera irá a Tinte y Tinte recuperará su color!



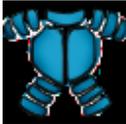
Ahora estás listo para irte. Dirígete de regreso a la parte inferior del mapa y haz clic en las escaleras amarillas luminiscentes. Haz clic en el botón Sí para volver a la aldea. ¡Bien hecho!

Parte 6: Conoce a los Tenderos

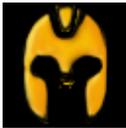
Después de rescatar a Tinte, la Dra. Colorina te pedirá que hables con los tenderos de la aldea. Los tenderos comenzarán a aparecer uno por uno a medida que los encuentras. El siguiente mapa te muestra dónde están todos y cuáles son sus símbolos en el minimapa para que puedas encontrarlos nuevamente después.



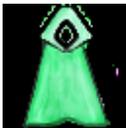
Clave de ícono de minimapa:



Tono: Vende coraza



Matiz: Vende cascos



Lumen: Vende capas que te permiten llamar diferentes mascotas (leones, tigres, etc.)

Después de hacerte de una mascota, aparecerá un nuevo símbolo en la parte inferior derecha de tu pantalla. Haz clic en esta mascota para llamarla. No obstante, las mascotas se aburren fácilmente, por lo cual no se quedarán contigo por mucho tiempo y luego tendrás que esperar para llamar otra mascota nuevamente.



¡Presionar el botón Mascota te permite tener un acompañante durante un período breve!



Dra. Colorina: Te encomienda misiones.



Munsell: Vende espadas y martillos de colores.



Punto de teletransporte. Te lleva a conocer personas para las misiones de la Dra. Colorina.



Tinte: Colorea tu equipo.



Selecciona un artículo que quieras colorear y luego haz clic en el color con que deseas «teñirlo».

Parte 7: Cómo comprar artículos

Los tenderos como Lumen tienen todo tipo de cosas útiles que puedes comprar. Cuando hablas con uno, se abre un menú como este:



Puedes ver cuánto papel costará un artículo nuevo y compararlo con lo que tienes ahora. Tus artículos son intercambiados por papel, lo que significa que das al tendero cierta cantidad de papel y ellos toman tu artículo viejo junto con el papel. Puesto que los artículos que ves en una tienda habrán cambiado cada vez que regresas a la aldea, ¡asegúrate de buscar cuidadosamente e intercambiar artículos con ellos a medida que se vuelven disponibles porque no sabes cuándo estarán nuevamente en el inventario!

Parte 8: Cómo ayudar a la gente

Ahora que tienes algún equipo nuevo y sabes cómo colorearlo, estás listo para comenzar la búsqueda de tu hermano. Tu hermano está encerrado bajo llave en la guarida de Sombra, y el temor aún es demasiado como para entrar en el área del volcán. ¡Únicamente puedes desbloquear el volcán mediante el rescate de 15 personas!



Haz clic en una ubicación que quieras explorar (irecomendamos la Selva si esta es la primera vez que juegas!). Puedes ir donde quieras, pero antes de ir a la guarida de Sombra tienes que haber rescatado a 15 personas. A medida que cumples las misiones, las personas que rescates comenzarán a aparecer en la aldea y caminarán por los alrededores. ¡Esta aldea tendrá mucha actividad pronto!



Cada área tiene una persona que se enfrenta a mitos o temores sobre estudios clínicos. Haz clic en el nombre de una persona y lee su descripción provista por la Dra. Colorina. Una vez hayas seleccionado a alguien, haz clic en el botón ¡Ir!

Parte 9: Cómo explorar un mapa

Motivo del mapa



¡Ahora tu aventura realmente comienza! Cuando se carga el nuevo mapa, ¿ves el texto amarillo? Eso te da un indicio sobre cuál es el temor de la persona. Dentro de poco, la persona viene corriendo hacia ti y tú puedes comenzar a hablarle.

Opciones de diálogo



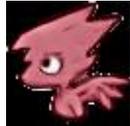
Tres opciones de diálogo pueden aparecer en la parte inferior. Haz clic con el botón principal del ratón en una de las opciones que deseas enunciar. Es tu personaje, por lo tanto tú decides la mejor manera de llegar a la verdad sobre lo que atemoriza a esta persona.

Gente gris y mundo gris

¿Notas que la persona luce un poco gris y desvanecida? ¿Y que el nivel pasó de color pleno a gris? A medida que haces ciertas cosas en el mapa, les restaurarás el color. Las personas a quienes estás ayudando recuperan el color al vencer a los tres dragones en cada nivel. Los dragones representan las diferentes partes del mito a que la persona se enfrenta. Una vez venzas un dragón, aparecerá una esfera de color e irá a la persona a quien estás ayudando. Parte de su color volverá. Únicamente cuando todo el color haya vuelto a la persona, esta estará lista para viajar de regreso a la aldea.

Busca mitos (dragones)

Puedes encontrar Dragones en el minimapa al buscar el símbolo:



Cristales de color

Los dragones han almacenado los colores de los alrededores en Cristales de color. A los dragones les gusta comérselos como refrigerio cuando tienen la oportunidad; por lo tanto, rompe estos cristales para abrirlos y devolver algo de color al mundo.



Generalmente, los cristales de color están protegidos por el Dragón Espina. ¡Es arduo, pero te abres paso entre las espinas y rompes el cristal!

Cómo completar un mapa

Una vez hayas vencido a los tres dragones en un mapa, la Dra. Colorina abrirá un portal, o portón mágico, que te conduce de regreso a casa. No dudes en explorar el mapa y recoger más papel o regresar a la aldea. El portal no se cerrará, por lo tanto, tómate tu tiempo.

¡Buena suerte en tus aventuras y gracias por jugar!